

Литература

1. Деловые игры в учебном процессе: Сб. ст. Редкол. В.И. Выборнов и др. – М.: Вышш. шк., 1985 г.
2. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности // Методы исследования, диагностики и развития международных трудовых коллективов. – М.: ИМНИ-ПУ, 1983.
3. Давыдов В.В. Проблемы развивающегося обучения. – М.: Педагогика, 1986.
4. Проблемы организации и развития инженерной деятельности: Материалы Всесоюз. науч.-практ. конф. “Методология инженерной деятельности”, 12-15 июня 1989 г. – Обнинск: НАТЭ, 1990. – 162 с.

Ш.М. Гемуев, С.М. Кожуховская, Р.Ф. Цорионова

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ ПРОЕКТНОСТИ

В настоящее время со всей очевидностью обнаруживается тенденция к межотраслевой интеграции и синтезу во всех сферах человеческой жизнедеятельности и причем в глобальном масштабе. Такое положение вещей привело к тому, что все аспекты любой профессиональной деятельности усложняются и трансформируются, растет острая потребность в овладении большим объемом разноплановых знаний, но возможности человеческого мозга ограничены: понятно, что человек не может знать всё, хуже, что он не может знать, какое знание ему действительно пригодится. Возникает парадоксальная ситуация: человеку, возможно, не хватит жизни, чтобы приобрести такой запас профессиональных и общекультурных знаний, который необходим с точки зрения объективных потребностей общества. В такой ситуации было бы разумнее, не занимая время пассивным накопительством знаний, научить будущего профессио-

нала учиться, к тому же научить учиться - куда более реальная задача, чем научить всему.

Нарождающиеся социально-экономические отношения предъявляют новые требования к специалистам различного профиля и уровня подготовки. Система образования ищет методы, позволяющие готовить специалистов, обладающих интегрирующим, междисциплинарным мышлением, т.е. свойствами, которые, по сути, являются признаками проектного типа мышления. Проектность присуща каждому человеку, а уровень развития проектного мышления зависит от принципов и методов, на которых строится вся система образования. Исследования, проведенные Королевским колледжем искусств Великобритании, выявили, что проектное мышление составляет ядро любой профессиональной деятельности - это приводит к необходимости рассматривать дизайн как фундаментальную образовательную дисциплину, более того, методы дизайн-обучения являются весьма эффективным средством разносторонней подготовки и развития интеллектуального и эстетического потенциала личности. Дизайн-образование в принципиально новых формах обучения развивает способности обучаемых к проективной детерминации будущего. Итак, в настоящее время можно говорить, что дизайн становится частью любого образования как общего, так и профессионального.

В образовательной практике России введение дизайна в различные образовательные уровни - от детского сада до вуза - требует принятия радикальных мер. Определенные шаги в этом направлении уже предпринимались, но в результате отсутствия научно обоснованных учебных программ, методических учебных пособий, а главное, преподавателей, имеющих дизайнерскую подготовку, какого-то серьезного продвижения на уровне государственной программы в решении проблемы не произошло. Единственной возможностью осуществления программы всеобщего дизайн-образования является совершенствование уровня и качества подготовки дизайнеров-педагогов, реализующих принципы и методы дизайн-образования в практической преподавательской деятельности.

Нальчикский колледж дизайна - это результат практической реализации проекта образовательного учреждения, которое послужило бы специальным транслятором общей и профессиональной проектной культуры на разных уровнях и различных направлениях профессиональной деятельности. В процессе становления колледжа были обнаружены серьезные недостатки в общепринятой системе дизайнерской подготовки, а именно: дефицит междисциплинарных связей и отсутствие последовательной преемственности, разрыв между пропедевтикой и проектированием. В целях решения обозначившихся проблем внутри образовательной системы колледжа была синтезирована новая учебная дисциплина, наиболее подходящим названием для которой оказалось "Формообразование". Дисциплина "Формообразование" сгруппировала некоторые из блоков этой системы, объединила все творческие дисциплины, начиная от дисциплин общехудожественной подготовки и заканчивая дипломным проектированием.

Здесь необходимо пояснить: рассматриваемое "Формообразование" не является калькой с одноимённых образовательных курсов многих европейских школ дизайна, ведь движение вслед стало бы заведомой ошибкой - мы были бы обречены на положение позади, при этом зная, что движемся не туда. "Формообразование" - это курс художественного воспитания и программа перестройки мышления, в ней переплетены практика и теория, художественность и проектность.

Для того чтобы понять истоки дисциплины "Формообразование", необходимо коснуться важной проблемы любого обучения - меры эффективности обучения. Всегда ли полученные знания "работают"? Критический момент в обучении - обобщение полученной информации. Это необходимо для того, чтобы полученное знание могло быть применено в ситуациях, отличающихся от тех, с которыми приходилось сталкиваться в ходе обучения. По мере обучения мы постоянно стремимся к обобщению того, что узнаем, так что специфическая, зависящая от контекста информация может стать вторичной, а общие источники

знания приобретают первичную важность. Например, каждая шахматная партия представляет для игрока новую ситуацию, но опытный игрок обладает генерализованным, обобщенным знанием, которое может быть использовано во многих обстоятельствах, даже тех, которые никогда не встречались до этого. Если бы это было иначе, то для того, чтобы научиться играть в шахматы, пришлось бы изучить все возможные на доске позиции и поведение в каждом случае. Это превратило бы изучение самой простой игры, например в “крестики – нолики”, в непростую задачу. Итак, основной вопрос: как получить генерализованное знание, или такое знание, которое может быть использовано во многих специфических вариантах общих форм? Какой “игре” обучаются студенты образовательных учреждений дизайна, проходя серьезную подготовку по дисциплинам стандартной пропедевтики “Проектирования”, если подойдя к “Проектированию”, они не знают даже “правил” своей профессиональной “игры”? Кроме ценнейшего багажа бесспорно полезных практических навыков, студенты отягощены творческой апатией и косностью мышления. Не так важно, если общехудожественная подготовка длится один год, а если приходят люди, желающие учиться, и талантливые, но без элементарных изобразительных навыков? Тогда начальная художественная подготовка затягивается на два-три года. В Нальчикском колледже дизайна это половина срока обучения, при том что отбор происходит по результатам тестирования интеллектуальных и творческих способностей, а не по уровню художественной подготовки.

Решение проблемы напрашивается само собой: нужно ввести проектную деятельность в курс пропедевтики, “срастить” их, чтобы с первых же дней обучения перед студентами встала необходимость решать творческие производственные задачи (в противоположность репродукционистскому перекосу стандартной пропедевтики), приобретая необходимые практические умения и навыки как бы “попутно”. Например, студенту предлагается задание разработать проект детской игрушки и изготовить ее с помощью какой-либо доступной технологии. Для того чтобы успешно справиться с этой задачей к моменту выполнения про-

екта он должен обладать рядом необходимых дизайнерских качеств, как то: понимать и уметь применять основные принципы восприятия формы, постулируемые гештальтпсихологией, чтобы игрушка не получилась агрессивной, злой или жестокой; обладать достаточными изобразительными навыками для свободной интерпретации природных форм, чтобы в игрушке читался знак, доступный ребенку; знать и уметь использовать возможные технологии изготовления объектов, подобных детской игрушке. Все эти аспекты проектирования должна раскрыть программа дисциплины “Формообразование”. Для этого в нее включены несколько циклов упражнений по моделированию характера абстрактной двух- и трехмерной формы; циклы заданий по аналитическому рисунку, начинающиеся с натурных зарисовок, выявляющих тектонику заданных предметов, и заканчивающиеся рисунками по воображению, свободно интерпретирующими натуру; краткосрочные задания-клаузуры, направленные на освоение новых технологических приемов и развитие воображения; еще многое, другое.

При этом нужно иметь в виду, что интерес к отвлечённым проблемам у учащихся быстро теряется, поэтому задания по “Формообразованию” должны иметь связь с повседневной реальностью, что поддержит естественную креативную активность молодости. Образование вообще может успешно развиваться только в том случае, если оно является органической частью самой развивающейся практики, и никакое прогнозирование ему не поможет, если реальная движущая сила - практика не пронизывает все поры системы образования и не развивает его изнутри.

Справедливости ради надо отметить, что в дизайн-образовании невозможна модель учебного заведения, дающего студенту абсолютно завершённое образование: отучился - получил диплом - законченный дизайнер. Проектная деятельность по определению своему - бесконечный процесс образования и самообразования.